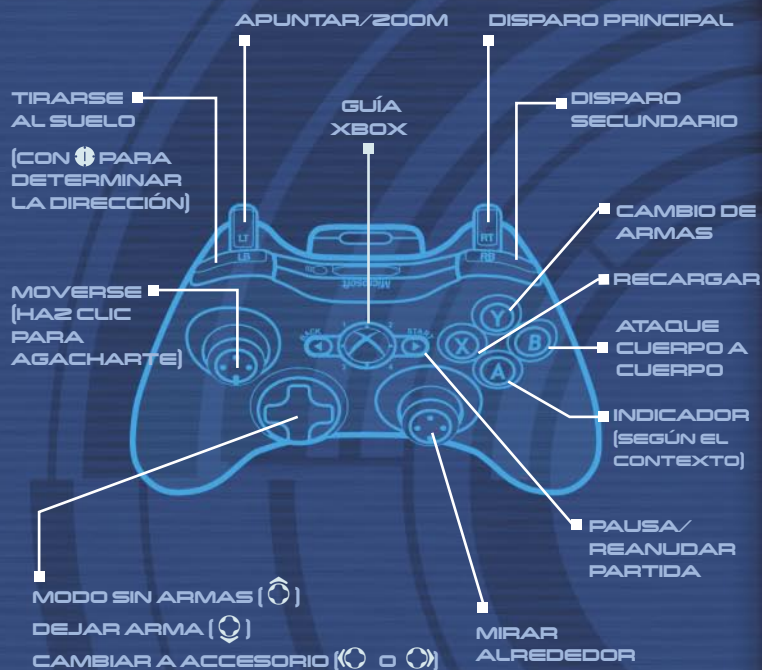


¡ES HORA DE ENTRAR EN ACCIÓN!



XBOX 360

XBOX
LIVE



GUÍA PARA EL COMBATE MODERNO

EDICIÓN DEL 2020



dataDyne
TU VIDA | NUESTRAS MANOS



Guía de estrategia
disponible
primagames.com®



Microsoft
game studios

0905 Pieza n° X11-47351 ES

ADVERTENCIA:

Antes de jugar a este juego, lea el Manual de instrucciones de la Xbox 360 así como el manual de cualquier periférico para obtener información sobre salud y seguridad. Guarde todos los manuales por si los necesita posteriormente. Para obtener un manual de nuevo, visite www.xbox.com/support o llame al servicio de atención al cliente de Xbox (ver el interior o el reverso del juego).

INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE LA SALUD Y LA SEGURIDAD EN LOS VIDEOJUEGOS

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles a estos ataques que los adultos. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones:

- Siéntese a una distancia considerable de la pantalla.
- Utilice una pantalla más pequeña.
- Juegue en una habitación bien iluminada.
- No juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.



- | | |
|---------------------------------|---|
| 2 Mensaje del patrocinador | 25 Estadio de combate |
| 3 Primeros pasos | 27 Partida rápida y partida personalizada |
| 4 Modo de la misión | 28 Duelo a muerte |
| 5 Arsenal y espacios para armas | 29 Operaciones secretas |
| 6 Distribución de la pantalla | 30 Personalización |
| 8 Controles | 31 Créditos |
| 10 Expedientes | 32 Garantía |
| 12 Maniobras tácticas | 33 Servicio técnico |
| 16 Armas | |
| 24 Vehículos | |

¡BIENVENIDO A MI MUNDO!

Para empezar, me gustaría decir que has tomado una decisión inteligente al adoptar la vanguardista versión doméstica del legendario software Duelo a muerte. Aunque hay muchos aspirantes en todo el mundo, ninguno llegará a hacerse con la cuota de mercado o la popularidad del fenómeno Duelo a muerte, y dataDyne es la única empresa capaz de adaptar esta tecnología al uso privado y personal.

Gracias a nuestro ingenio, ya puedes aspirar al mismo nivel de capacidad atlética, resistencia y nervios de acero que los mejores luchadores de Duelo a muerte del mundo. Es posible que algún día te unas a ellos en la escena internacional, seas admirado por millones de personas y compitas por la gloria y la emoción visceral de la victoria.

Confío que, en los días sucesivos, nuestro software Duelo a muerte sirva para que obtengas muchas victorias gloriosas, y espero que gracias a este dominio obtengas sabiduría y ambiciones superiores.

Gracias por escoger a dataDyne.
Tu decisión me complace.



- Zhang Li, director ejecutivo de dataDyne

PRIMEROS PASOS

Cuando entres por primera vez en el juego, tendrás que crear un perfil. Este perfil seguirá la pista de tus progresos en el juego y guardará las puntuaciones, los ajustes y los logros. En tu perfil se guardarán automáticamente los progresos después de cada nivel, y también cuando consigas algo nuevo o cambies los ajustes.

Solo tienes que crear el perfil en una ocasión. A partir de entonces, se cargará automáticamente cada vez que juegues.

MENÚ PRINCIPAL

Las opciones siguientes están disponibles en el Menú principal.

1 MISIONES

Juega todas las misiones de la historia en modo **Agente solitario** o **Cooperación**.

2 ESTADIO DE COMBATE

Organiza una partida multijugador (en pantalla dividida, con Interconexión o Xbox Live). En el apartado Estadio de combate dispones de todos los detalles.

3 OPCIONES

Optimiza el ajuste de los controles, cambia el personaje multijugador predeterminado y modifica las opciones de sonido y vídeo.



MODO DE LA MISIÓN

Puedes afrontar las misiones de manera individual en el modo **Agente solitario** o con un amigo en el modo **Cooperación**. La opción **Marcadores** te conecta a Xbox Live y compara tu actuación en los modos de las misiones con los jugadores de todo el mundo en las clasificaciones en línea.

INICIO DE UNA MISIÓN EN SOLITARIO

Selecciona **Misiones** en el **Menú principal** y luego elige **Agente solitario** en la pantalla **Modo de la misión**. A continuación, aparecerá el menú **Seleccionar misión**. En este momento, tienes que elegir una misión específica (los jugadores nuevos siempre empiezan por la misión Núcleo de datos), y el nivel de **Dificultad de la misión**. Solo puedes escoger un nivel de dificultad igual o menor que el de la misión anterior.

Mira el **Informe de la misión** (o pulsa **A** para omitirlo), y luego pasa al **Resumen de la misión**.

A partir de aquí, puedes empezar la misión de inmediato o visitar antes el **Arsenal**, si quieres personalizar tus armas y accesorios.

INICIO DE UNA MISIÓN COOPERATIVA

Selecciona **Misiones** en el **Menú principal**, y luego elige **Cooperación** en la pantalla **Modo de la misión**.

En la siguiente fase, tienes que elegir cómo quieres colaborar con tu compañero. Tienes que optar entre **Local** (pantalla dividida en una consola Xbox 360™) o **Interconexión** (red de área local), y pasarás a **Seleccionar misión** y a las pantallas siguientes descritas en **Inicio de una misión en solitario**. El jugador que inicia la partida elige el nivel y la dificultad.

Si seleccionas **Xbox Live**, utilizarás la función multijugador en línea de Xbox Live para encontrar a un compañero adecuado antes de pasar a la pantalla **Seleccionar misión**.

ARSENAL Y ESPACIOS PARA ARMAS

Solo se puede acceder al **Arsenal** antes de comenzar una misión. El arma de fuego predeterminada es la P9P, pero también puedes utilizar cualquier arma obtenida en misiones anteriores.

Dispones de cuatro espacios para armas, pero eso no implica que puedas llevar cuatro armas distintas. Por ejemplo, las pistolas ocupan un solo espacio, pero los fusiles de francotirador y los lanzacohetes son bastante voluminosos y ocupan tres. Las reglas de los espacios para armas se aplican en las partidas de **Agente solitario** y **Estadio de combate**.

ESPACIO 1

P9P | Magsec | Magnum | Pistola psicótica | Vibrespada
Falcon | Hawk | Granada | Granada cegadora | Multimina

ESPACIO 2

CMP 150 | Escudo de combate | FAC-16
UGL | Portátil | RCP-90 | KSI-74
DEF-12 | Superdragon | DW-P5

ESPACIO 3

M-60 | Fusil de plasma
Shockwave | Jackal
Lanzacohetes

1

2

3

4

En la misión también puedes utilizar un accesorio, que se puede cambiar en el **Arsenal**. Cada accesorio funciona según el contexto, cuenta con un minijuego único y, según el que elijas, puede influir en las rutas y opciones disponibles en la misión.

En el aspecto defensivo, el blindaje que encuentres durante una misión no influirá en los espacios disponibles para armas. El blindaje viene indicado mediante un perfil blanco que rodea la barra de salud y reduce el daño que causan los disparos enemigos (evidentemente, excepto los efectuados con proyectiles perforantes). Los enemigos blindados en las misiones de **Agente solitario** son capaces de resistir más tiros en la zona protegida. En **Estadio de combate**, los efectos de cualquier blindaje se unifican en todo el cuerpo.

DISTRIBUCIÓN DE LA PANTALLA

BARRA DE SALUD	Se va reduciendo al sufrir daños. Te recuperarás poco a poco de los daños producidos por las caídas, los gases, el fuego y algunos ataques cuerpo a cuerpo. La presencia de un contorno blanco alrededor de la barra indica la presencia de blindaje.
BARRA DE MUNICIÓN	Indica la munición disponible para el arma que lleves (en el cargador actual y en total). Si no quieres quedarte sin munición en un tiroteo, anticipa y recarga manualmente.
CAMBIO DE ARMAS	Aparece cuando cambias armas del inventario, y cuando intentas escoger una nueva arma y no dispones de espacios suficientes. En este caso, aparecen la nueva arma y la que será sustituida.
INDICADOR DE ACCIÓN	Aparece cuando el entorno admite una acción que depende del contexto. El botón siempre es el mismo, pero la acción varía según las circunstancias (abrir una puerta, subir una escalera, cubrirse, etc.).

RADAR

Se utiliza solo en Estadio de combate, salvo cuando un Agente solitario lleve un arma con radar integrado. Cada punto verde indica la presencia de un aliado y cada punto rojo de un enemigo (solo aparecen si disparan armas sin silenciador). Las marcas triangulares indican la presencia de enemigos en niveles superiores o inferiores.

Acabamos de cambiarte la vida



Seguro que ya lo has oído antes. Un ayudante digital que se ocupará de tus problemas diarios y organizará tu vida. ¡Pero esta vez va en serio! El d-PAL tiene capacidad para guardar más de cien años de información, y jamás se cortará una transmisión de vídeo, independientemente de que estés en la selva mexicana o comiendo en casa de tu madre. Todo en una tarjeta flexible de 0,5 mm de grosor. La vida no volverá a ser igual

- Pantalla plasmaFlex de alta resolución
- Sistema de seguridad retinal neuroLink*
- Sistema operativo PIMcom 2017 con acceso hiPad o activación opcional mediante enlace vocal
- Acceso a las comunicaciones mundiales con sistema de calidad de vídeo lowDrop**
- 3 TB de capacidad en la tarjeta con capacidad de carga central
- Ayuda en línea

*Es necesario operarse en el centro de dataDyne de su zona.
**Es necesario usar los auriculares opcionales bunnyLink.

INDICADOR DE ACCIÓN

BARRA DE SALUD

RADAR

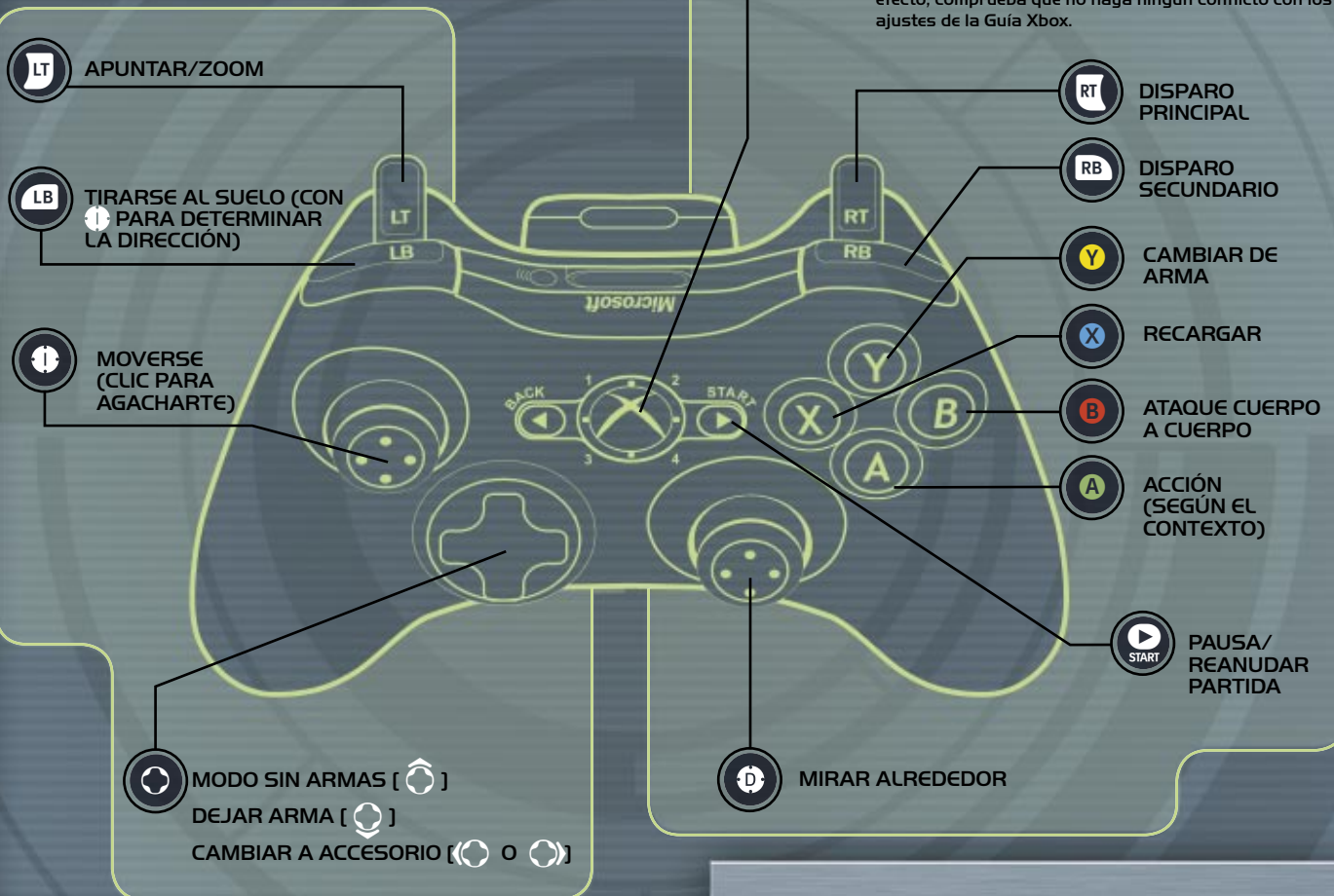


CAMBIO DE ARMA

MUNICIÓN TOTAL
MUNICIÓN EN EL CARGADOR



Se indican los controles predeterminados. Si quieres cambiar de método de control, selecciona **Opciones** en el Menú principal.



JACK DARK

Fecha de nacimiento: 28/04/69

Tipo sanguíneo: A



96640-1

Descripción: tras servir en los marines y en la policía, Jack Dark dejó el cuerpo en circunstancias turbias y fundó una pequeña empresa de cazarrecompensas para pagar el alquiler. Aunque es seco, brusco y dominante, Dark tiene mucha experiencia y cuenta con la fiabilidad esencial en un buen líder.

JOANNA DARK

Fecha de nacimiento: 20/03/00

Tipo sanguíneo: O



10035-2

Descripción: hija de Jack Dark y prometedora cazarrecompensas en formación, Joanna Dark es ágil, atlética, inteligente e ingeniosa. Sin embargo, tiene que aprender a dominar sus emociones y la vena irreflexiva que a veces le domina. La naturaleza sobreprotectora de su padre también causa roces.

CHANDRA

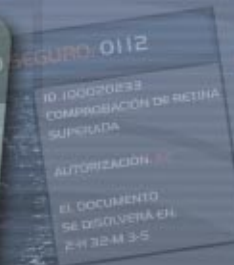
Fecha de nacimiento: 21/11/98

Tipo sanguíneo: AB



01192-8

Descripción: la misteriosa Chandra completa el trío de Fianzas Dark. Jack Dark conoció a la joven pirata informática mientras trabajaba en la policía de Detroit, donde se convirtieron en extraños aliados. Chandra se incorporó a FD y ha desempeñado el papel fundamental de coordinadora de misiones desde el primer día.



dataDyne
TU VIDA | NUESTRAS MANOS

**MEMORIA INTERNA
CONFIDENCIAL**

Llevamos bastante tiempo vigilando a estos tipos, pero sería conveniente que leyese sus fichas. Han estado a punto de descubrir algunos de nuestros "proyectos especiales", y no voy a perder ninguna gratificación por culpa de unos cazarrecompensas de poca monta. Si quieres más información, puedo organizar una holokonferencia. Llámame con el d-PAL cuando vuelvas a la ciudad, ¿de acuerdo? Se cuece algo, y supongo que querrás estar al corriente.

¡Holosillas de Deathmatch de ex alquiler!
¡Conecta con la red principal y juega con los profesionales!
Funciona perfectamente, solo tiene quemaduras leves. ¡Protocolos de seguridad desactivados! ID N°6632, solo voz

FIANZAS DARK

PROFESIONALES Y DISCRETOS.

ACEPTAMOS GARANTÍAS,
FIANZAS FEDERALES Y DE INMIGRACIÓN.

SERVICIOS DE INVESTIGACIÓN.

Equipo experimentado de ex agentes de policía con
más de 30 años de experiencia.

Instalaciones Quad net neuralink

Trabajamos en todo el mundo.

Aceptamos tarjetas de crédito d-Pal y 10X.

¡LLAMADA GRATUITA!
IDEX ID N°2208 - DARK 01Calendarios deportivos en venta.
Tenemos todos los años disponibles. Ideales para jóvenes
de futuro. Llama a I.D.9778 Laronda

Nos enc...

MANIOBRAS TÁCTICAS

Los agentes siempre deben aprovechar al máximo el entorno para imponerse y obtener una posición de ventaja en un tiroteo.



CUBRIARSE

El **Indicador de acción** aparecerá en pantalla cada vez que te acerques a objetos o elementos que puedan usarse como cobertura. Pulsa **A** para cubrirte. Usa **LB** para mirar y apuntar desde una columna (si es posible) y **RT** para disparar. Vuelve a pulsar **A** cuando estés listo para salir al descubierto.

El procedimiento exacto de control para cubrirse y salir de la cobertura puede modificarse a través del

apartado **Opciones de control** del **Menú principal**.

ESQUIVAR

Usa **LB** junto con **LB** para tirarte al suelo y rodar. A los enemigos les costará apuntarte si te mueves constantemente. Sin embargo, los disparos que te alcancen mientras te tiras al suelo o ruedas te causarán más daño del habitual.

MODO APUNTAR

Cuando te sea necesario apuntar con más precisión, mantén pulsado **LT** mientras te mueves. Esta acción activa el modo **Apuntar**, con lo que te será más fácil hacerlo aunque sea a costa de moverte más despacio.

Si tu arma dispone de mirilla telescópica, la podrás utilizar. De este modo, contarás con un nivel superior de zoom según la presión que apliques a **LT** (si quieres el zoom máximo, púlsalo a fondo).

DOS ARMAS

En ocasiones es posible utilizar dos armas simultáneamente, sobre todo las pistolas y los subfusiles, si adquieres la pareja. Sin embargo, la potencia de fuego obtenida se contrarresta por la pérdida de la función Apuntar, ya que, en este caso, **LT** sirve para disparar el arma de la mano izquierda.

También se pueden llevar granadas o un escudo de combate junto a una pistola o un subfusil (aunque esta acción desactiva las funciones secundarias). Examina las distintas armas que poseas hasta localizarlos.

RECOGER ARMAS

Si te encuentras con un arma que quieras, pasa por encima para hacerte con ella. Si es un arma idéntica a una que ya tienes, te quedarás con su munición.

Si no cuentas con espacios libres suficientes para llevar la nueva arma, puedes intercambiarlas. Colócate cerca del arma caída y luego pulsa **Y** para soltar la que llesves y utilizar la nueva.


DEJAR ARMAS

Al cambiar un arma de fuego por otra se deja automáticamente la segunda, pero también tienes la posibilidad de descartar una manualmente en cualquier momento pulsando **Y**. Esto resulta útil para ceder un arma a un compañero en apuros.


OCULTAR ARMAS

Tienes la opción de esconder el arma y moverte desarmado en cualquier momento, y en ocasiones es más adecuado que sacar el arma a todo lo que se mueva. Lo que llevas también afecta a tu velocidad. Pulsa **Y** para ocultar el arma.


DESARMAR

Mientras estás desarmado (pulsas ) , pulsas **RB** para intentar arrebatarte el arma a un rival. Para tener alguna posibilidad de éxito, tienes que estar frente a tu enemigo (y disponer de suficientes espacios para armas).

CONVERSACIÓN

Si te encuentras con algún personaje desarmado durante una misión, tal vez te sea más útil ocultar el arma y recurrir a la conversación para avanzar. Si el objetivo está dispuesto a hablar, dispondrás de tres opciones: engañar, amenazar y seducir (se seleccionan con las direcciones del ). Lo normal es que intentes engañar a la gente que parezca confusa, amenazar a los que te den la impresión de estar nerviosos y seducir a los que se muestren amistosos. Si tienes éxito, progresarás en la misión. Si fracasas, seguramente lo tengas más difícil.

PROVOCACIONES

Durante las batallas cruciales, verás que a los rivales les gusta provocarte mientras luchan. Si quieres volver las tornas y obtener una ventaja temporal, réplicas de manera incisiva. Después de una provocación enemiga, aparecerá en pantalla una dirección del  ; pulsas deprisa la dirección adecuada para responder, lo que distraerá o enfurecerá al enemigo y te dará la oportunidad de causarle daño.


CAÍDAS CONTROLADAS

Puedes caer de alturas moderadas sin correr peligro. El impacto afectará temporalmente a tu velocidad y te causará una cierta conmoción, aunque te recuperarás deprisa. Caer de una altura superior es mucho más peligroso: no digas que no te lo advertimos.

TORRETAS

Las torretas con armas pesadas se encuentran en diversos lugares, tanto en tierra como en vehículos (como el aerodeslizador). Las armas de las torretas se pueden robar o intercambiar, aunque sus principales ventajas (munición ilimitada y sin tiempo de recarga) solo están disponibles en las torretas.

SUBIR ESCALERAS

El **Indicador de acción** aparecerá en cuanto te acerques a una escalera. Pulsas **A** para echarte al hombro el arma que lleves y poner el pie en los peldaños, y luego mueves  hacia arriba o hacia abajo para subir o bajar. Mantén pulsado **A** para bajar deslizándote por la escalera.

TIROLINAS

El **Indicador de acción** también aparece al caminar debajo de una tirolina. Pulsas **A** para usar la tirolina; te soltarás y caerás al suelo automáticamente cuando llegues al final.



Para acceder a las funciones secundarias, pulsa y suelta **RB**.
Si quieres acceder a las funciones terciarias, mantén pulsado **RB** y pulsa **LT**.

PISTOLAS

P9P (CON OTRA ARMA)

CAPACIDAD: 9 BALAS

FUNCIÓN SECUNDARIA: SILENCIADOR

FUNCIÓN TERCIARIA: LINTERNA

Pistola adaptable con mirilla telescópica estándar.

La función secundaria acopla un silenciador para realizar ataques sigilosos, mientras que la función terciaria activa una linterna que resulta útil cuando hay poca luz.



FALCON (CON OTRA ARMA)

CAPACIDAD: 18 BALAS

FUNCIÓN SECUNDARIA: PETARDO

Esta arma, no demasiado potente pero precisa, es la preferida de muchos profesionales gracias a su gran cadencia de fuego. La función secundaria arroja un cargador entero al suelo. Las balas estallan una detrás de otra y distraen a los enemigos.



MAGNUM (CON OTRA ARMA)

CAPACIDAD: 6 BALAS

FUNCIÓN SECUNDARIA: SEÑUELO

Ideal para los que conceden importancia a la fuerza vulnerante, este potente revólver de seis tiros es capaz de dar una dolorosa lección balística. Con la función secundaria se dispara un señuelo silenciado que detona al cabo de unos segundos.



MAGSEC 4 (CON OTRA ARMA)

CAPACIDAD: 9 BALAS

FUNCIÓN SECUNDARIA: PROYECTILES DE REBOTE

Esta vanguardista pistola militar es ideal para los enfrentamientos a distancia. La función secundaria magnetiza los proyectiles, lo que exagera los rebotes y permite que los usuarios versados sean capaces de disparar doblando las esquinas.



PISTOLA PSICÓTICA (CON OTRA ARMA)

CAPACIDAD: 6 BALAS

FUNCIÓN SECUNDARIA: PSICOSIS

Pistola tranquilizante de reducido tamaño que suelen utilizar los agentes de la condicional. Está adaptada para disparar una dosis concentrada que anula la capacidad del blanco para distinguir entre amigos y enemigos, con lo que causa graves daños colaterales.



ARMAS PESADAS

M60

CAPACIDAD: 80 BALAS

FUNCIÓN SECUNDARIA: ABROJOS (GASTA 3 BALAS)

Esta belleza se alimenta mediante una cinta de munición y despliega tal barrera de fuego de contención que compensa su falta de precisión. La función secundaria despliega abrojos para frenar a los soldados enemigos y detener a la mayoría de los vehículos.



FUSIL DE PLASMA

CAPACIDAD: 40 DISPAROS

FUNCIÓN SECUNDARIA: CAMUFLAJE

Dispara proyectiles explosivos de plasma supercaliente. La función secundaria desvía energía para camuflar al usuario. El núcleo energético se recarga solo y proporciona munición ilimitada, pero la carga se agota deprisa (sobre todo con el camuflaje activo). Si te mueves mientras estás camuflado, la energía se agota antes.



LANZACOHETES

CAPACIDAD: 4 COHETES

FUNCIÓN SECUNDARIA: COHETES TELEDIRIGIDOS

Ya es bastante destructivo con proyectiles estándar, pero la función secundaria permite disparar cohetes teledirigidos que van directos al blanco gracias al rastreador integrado, siempre que lo alcancen antes de quedarse sin combustible.



SUBFUSILES

DW-P5

CAPACIDAD: 24 BALAS

FUNCIÓN SECUNDARIA: SILENCIADOR

FUNCIÓN TERCIARIA: LINTERNA

El DW-P5 cuenta con una mirilla telescópica integrada y se puede modificar con facilidad. La función secundaria acopla un silenciador para las misiones de reconocimiento, y la función terciaria activa una linterna que resulta útil cuando hay poca luz.

**UGL LIBERATOR (CON OTRA ARMA)**

CAPACIDAD: 24 BALAS

FUNCIÓN SECUNDARIA: TRAMPA EXPLOSIVA

Arma potente aunque poco precisa, preferida por los que optan por la solución "dispara una ráfaga y reza". La función secundaria hace que el arma caiga al suelo, al tiempo que se activa un explosivo interno que explota en cuanto se atraviesa su perímetro.

**CMP 150 (CON OTRA ARMA)**

CAPACIDAD: 24 BALAS

FUNCIÓN SECUNDARIA: HOLOGRAMA

Precisa y de gran cadencia de fuego, la CMP puede destrozar a los enemigos a corto alcance. Su función secundaria activa un avanzado proyector holográfico integrado que sirve para atraer y confundir a los enemigos.

**RCP-90**

CAPACIDAD: 40 BALAS

FUNCIÓN SECUNDARIA: DETECTOR DE AMENAZAS

FUNCIÓN TERCIARIA: REPROGRAMAR

Cuenta con una impresionante cadencia de fuego, y con útiles funciones secundaria y terciaria. La función secundaria sirve para localizar y amplificar las amenazas enemigas, y la terciaria permite reprogramar obstáculos electrónicos (apunta y pulsa **A**), como las armas automáticas, las minas y las cámaras de seguridad.



FUSILES DE ASALTO

KSI-74

CAPACIDAD: 30 BALAS/ 1 BAYONETA

FUNCIÓN SECUNDARIA: GOLPE DE BAYONETA

Fusil de asalto potente y resistente, especialmente eficaz si se disparan ráfagas cortas. La función secundaria activa una bayoneta para las eliminaciones silenciosas.

**FAC-16**

CAPACIDAD: 30 BALAS/

2 DISPAROS DE GRANADAS

FUNCIÓN SECUNDARIA: GRANADA

FUNCIÓN TERCIARIA: SILENCIADOR

Fusil militar preciso y versátil que dispone de mirilla telescópica de serie. Las granadas de su función secundaria explotan al chocar con cualquier superficie, y la función terciaria acopla un silenciador para las eliminaciones sigilosas.

**SUPERDRAGON**

CAPACIDAD: 20 BALAS/

6 DISPAROS DE GRANADAS

FUNCIÓN SECUNDARIA: GRANADAS SALTARINAS

FUNCIÓN TERCIARIA: VISIÓN NOCTURNA

Arma de infantería versátil con mirilla integrada. La función secundaria activa el lanzagranadas inferior que, con la práctica, puede usarse para lanzar granadas contra paredes y techos y que reboten con efectos devastadores.

**PORTÁTIL**

CAPACIDAD: 30 BALAS

FUNCIÓN SECUNDARIA: ARMA AUTOMÁTICA

Es compacto, letal y cuenta con una cadencia de fuego temible. La función secundaria lo transforma en un arma automática autónoma, lo que hace que sea ideal para los agentes secretos que necesitan un portátil en sus misiones. Emplea Windows 2020® como sistema operativo.



CUERPO A CUERPO

VIBRESPADA

ALCANCE MÁXIMO: 2 METROS

FUNCIÓN SECUNDARIA: DESVÍO

Se trata de una espada con filo vibratorio de origen desconocido, un arma temible en manos expertas. La función secundaria genera un muro impenetrable capaz de devolver balas al atacante.



ESCOPIETA DEF-12

CAPACIDAD: 6 BALAS

FUNCIÓN SECUNDARIA: RADAR

FUNCIÓN TERCIARIA: COPIA

Es un arma contundente y muy utilizada en los entornos urbanos. Sus dispositivos electrónicos protegen al usuario y a sus aliados de los radares enemigos. La función secundaria localiza a todos los objetivos presentes en la zona (aunque también expone al usuario), mientras que el modo terciario engaña a los radares enemigos para que identifiquen al usuario como aliado.

ESCUDO DE COMBATE
(CON OTRA ARMA)

GROSOR DEL POLICARBONATO: 0,635 CM

Protege al 100% de los ataques cuerpo a cuerpo y ofrece una cobertura limitada ante los disparos de armas cortas. Si pulsas **U**, lo elevarás a la altura de la cabeza. Los paneles transparentes facilitan la visibilidad cuando se lleva junto a otra arma.



ARROJADIZAS

GRANADA DE FRAGMENTACIÓN
(CON OTRA ARMA)

RADIO DE LA EXPLOSIÓN: 5 M

FUNCIÓN SECUNDARIA: SE ESGRIME CON OTRA ARMA

Esta arma explosiva de fragmentación cuenta con un seguro de cuatro segundos y se convierte en una granada de impacto si se sujeta hasta que el temporizador llega a cero. La función secundaria permite que puedan llevarse junto a una pistola o subfusil.



MULTIMINA

RADIO DE LA EXPLOSIÓN: 2 M

FUNCIÓN SECUNDARIA: CONTROL REMOTO

Una potente fuerza disuasiva para zafarse de perseguidores. Puede actuar como mina de proximidad para que explote cuando se acerquen los enemigos. También es posible utilizar la función secundaria para colocar letales campos de minas que explotan al ser activadas.



HAWK

POSIBILIDADES DE SOBREVIVIR

(SIN BLINDAJE): NINGUNA

FUNCIÓN SECUNDARIA: ESCUDO ANTIMETRALLA

Esta pieza experimental cuenta con una hoja de una aleación de tungsteno (usa **U** para fijarla en los enemigos). El Hawk emplea circuitos miniaturizados de antigravedad para ampliar el vuelo y alimentar su función secundaria, un campo de fuerza que lo protege de granadas y cohetes.



GRANADA CEGADORA (CON OTRA ARMA)

RADIO EFICAZ: 50 M

FUNCIÓN SECUNDARIA: SE ESGRIME
CON OTRA ARMA

La explosión genera un destello cegador y un estruendo ensordecedor que desorienta a los enemigos, lo que posibilita un rápido ataque a continuación. Los efectos son incontrollables, así que procura apartar la vista. La función secundaria permite que puedan llevarse junto a una pistola o subfusil.



FRANCOTIRADOR

JACKAL

CAPACIDAD: UN DISPARO

FUNCIÓN SECUNDARIA: MARCADOR IEM

El Jackal es un magnífico fusil de francotirador que cuenta con zoom de pastreo y que solo alberga un único proyectil de gran fuerza vulnerante. La función secundaria interfiere en los radares enemigos (y en otros aparatos), a la vez que destaca la posición del objetivo en todos los radares cercanos.



SHOCKWAVE

CAPACIDAD: 30 DISPAROS

FUNCIÓN SECUNDARIA: RAYOS X

El Shockwave es un arma secreta experimental que lanza un rayo de partículas cargadas capaz de destrozar a los enemigos. La mirilla telescópica integrada sirve como complemento de la función secundaria, que permite ver a los enemigos a través de las paredes. Tiende a calentarse en exceso.



ACCESORIOS

Aunque puedes encontrarte otros accesorios en diversos momentos —como el kit de reanimación (que sirve para reanimar a aliados caídos en Cooperación y Operaciones secretas), la camespía (robot por control remoto con dispositivo de seguimiento o carga explosiva) y el audioscopio (dispositivo de reconocimiento con analizador de voz)— los accesorios siguientes son los más utilizados.

El éxito en el uso de cada accesorio depende de tu habilidad a la hora de ejecutar el procedimiento único de seguridad (el iniciador). Pulsa **Y** para abandonar la secuencia del iniciador en cualquier momento.

LADRÓN DE DATOS

La herramienta básica para piratear terminales informáticos y puertas con activación electrónica. Los superespías tecnológicos nunca salen de casa sin él.



Iniciador: elimina todos los anillos de medidas antiintrusos, que aparecen representadas mediante bloques azules, pulsando **A** cuando el cursor pase por encima de ellas. Si le das a un bloque rojo o a dos blancos retrocederás un anillo.

CERRAPULPO

Una ganzúa peculiar para las puertas de toda la vida. No hay resorte ni tambor que se resista a esta maravilla mecánica.



Iniciador: usa **1** para encontrar el “punto dulce” de cada perno. El mando vibra (si está activada la vibración) y el círculo central cambiará de color y luego se encogerá para indicar que se va avanzando. Si aparece un indicador verde, se ha completado el perno.

KIT DE DEMOLICIONES

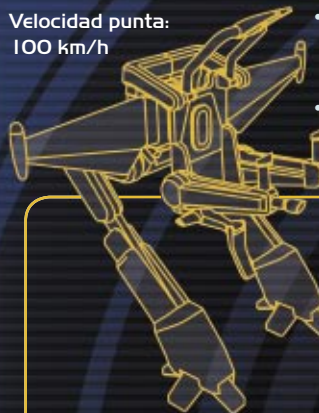
¿Tienes que volar una pared? Déjate de sutilezas y utiliza este accesorio explosivo.



Iniciador: une los dos contactos girando los cuadrados para completar el circuito. Usa **1** para seleccionar una pieza y **A** para girarla. Cada cuadrado cambia de color a medida que la carga lo atraviesa.

AERODESLIZADOR

Velocidad punta:
100 km/h



- Vanguardista dispositivo volante personal (DVP) con modalidad de desplazamiento terrestre
- Dos ametralladoras gemelas y capacidad de sobrevuelo para disparar en marcha o en posición



- [D]** Acelerar, frenar, desplazarse a la izquierda/a la derecha
- [D]** Girar a la izquierda/la derecha, mirar hacia arriba/hacia abajo
- [RB]** Despegar/Aterrizar (cerca del suelo)
- [LT]** Ascender (suelta para caer, manténlo pulsado para flotar)
- [A]** Montar/Desmontar

¡disponible gracias a dataDyne personal technologies!

MOCHILA COHETE

Velocidad punta: 80 km/h



- [D]** Acelerar, frenar, desplazarse a la izquierda/a la derecha
- [D]** Girar a la izquierda/a la derecha
- [A]** Montar/Desmontar



- Posiciones para el piloto y el artillero, con pasajeros a los lados (es responsabilidad del piloto)

- Torreta para tres armas pesadas intercambiables: M60, fusil de plasma o lanzacohetes

ESTADIO DE COMBATE

Las batallas multijugador en el Estadio de combate se engloban en dos categorías: **Duelo a muerte** y **Operaciones secretas**. Puedes acceder a cualquiera de estos dos modos seleccionando **Estadio de combate** en el Menú principal.

Cuando se active esta opción, tienes que elegir el modo de conexión pertinente. Hay tres tipos: **Local**, **Interconexión** y **Xbox Live**.

LOCAL

Compíte en una sola máquina, en solitario contra bots o en pantalla dividida con otros tres jugadores como máximo (os enfrentaréis entre vosotros o contra bots).

INTERCONEXIÓN

Juega contra otras máquinas en una red de área local. También es posible jugar en una pantalla dividida en cuatro.

XBOX LIVE

Con Xbox Live podrás jugar con quien quieras cuando quieras. Crea tu propio perfil (tarjeta de jugador), charla con tus amigos, descarga contenido en el Bazar Xbox Live y envía y recibe mensajes de voz y video. ¡Conéctate ya y forma parte de la nueva revolución!

CONECTANDO


Antes de poder utilizar Xbox Live, usted debe conectar su consola Xbox a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox Live. Para comprobar si Xbox Live se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox Live, visite www.xbox.com/live.

CONTROL PARENTAL

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y tutores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños, de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Para más información, visit www.xbox.com/familysettings.

ESTADIO DE COMBATE

PANTALLA DIVIDIDA

Si quieres incorporar a otro jugador a la partida, pulsa  en un mando libre. A las partidas en pantalla dividida pueden jugar cuatro jugadores como máximo. Los jugadores reciben un perfil predeterminado, aunque también pueden seleccionar un perfil de invitado de la **Guía Xbox** si lo prefieren.

CON O SIN CLASIFICACIÓN

Las estadísticas solo se registran en las partidas con clasificación, en las que se pueden configurar menos ajustes. En las partidas sin clasificación, se puede jugar con cualquier configuración.

MARCADORES

Esta opción te permite comparar tus actuaciones y estadísticas con los de jugadores de todo el mundo. No te preocupes si parece que siempre hay alguien mejor. Con suficiente entrenamiento, cualquiera puede convertirse en un combatiente de talla mundial.

EQUIPOS

Cada equipo está representado por personajes que aparecen en la modalidad individual, y que se agrupan en identidades. El propietario de la partida elige los equipos que se enfrentarán (estos equipos no pueden compartir la misma identidad).

PARTIDA RÁPIDA Y PARTIDA PERSONALIZADA

DUELO A MUERTE RÁPIDO

Éste es el método más rápido y fácil para entrar en un punto de encuentro de **Duelo a muerte**. La ruta al punto de encuentro depende de varios criterios, entre los que se encuentra la velocidad de conexión.

OPERACIONES SECRETAS RÁPIDAS

Similar a la opción **Duelo a muerte rápido**, proporciona un acceso inmediato y sencillo a un punto de encuentro de **Operaciones secretas**.

PARTIDA PERSONALIZADA

Al usar **Partida personalizada** se obtiene una lista de posibles puntos de encuentro, que se pueden examinar y seleccionar manualmente. La búsqueda se puede limitar mediante las opciones de la página de búsqueda de **Partida personalizada**.



DUELO A MUERTE

Duelo a muerte es una creación de dataDyne Corp. Los jugadores compiten en estadios virtuales con diferentes grupos de armas. El juego se ha extendido por todo el mundo, y los mejores jugadores se hacen famosos. Lejos de la estructura rígida de las partidas que cuentan para la clasificación, vale todo; algunos jugadores llegan a incluir bots...

CUENTA DE BAJAS

Partida todos contra todos. Gana el que causa más bajas.

CUENTA DE BAJAS POR EQUIPOS

Partida por equipos. El equipo ganador es el que causa más bajas.

CAPTURAR LA BANDERA

Partida por equipos. Cada equipo intenta robar la bandera de la base enemiga y volver a su base para capturarla. El equipo con más capturas es el ganador.

CONQUISTAS TERRITORIALES

Partida por equipos. Los equipos intentan conquistar varias colinas neutrales y defenderlas hasta que generen puntos. El equipo que tome y defienda más territorios es el ganador.

OPERACIONES SECRETAS

Operaciones secretas es un modo multijugador por asaltos. Es un juego más lento y táctico que Duelo a muerte. Cada asalto, los jugadores tienen que comprar armas con el dinero que hayan obtenido matando enemigos y cumpliendo objetivos del escenario.

ERRADICACIÓN

Partida por equipos. Gana el último equipo con supervivientes.

OFENSIVA

Partida por equipos. Los miembros de un equipo defienden una base, obtienen una vida cada uno y pueden comprar armas de manera normal. Los demás equipos solo tienen armas básicas, pero cuentan con vidas infinitas. Gana el equipo que sobreviva más tiempo mientras defiende la base.

INFECCIÓN

Partida todos contra todos. Hay dos facciones de jugadores: los infectados y los sanos. La mayoría de los jugadores empiezan sanos. Cuando un jugador muera, pasará a estar infectado. Si los sanos sobreviven hasta el final de la partida, son los únicos que obtendrán puntos. Si los infectados les eliminan, serán éstos los que conseguirán puntos. Gana el jugador que obtenga más puntos.

SABOTAJE

Partida por equipos. Destrucción a gran escala. Gana el equipo que cause más daños en las propiedades del otro equipo.

PERSONALIZACIÓN

BÁSICAS

Las opciones básicas de personalización permiten configurar las armas disponibles, las variantes de los niveles y la duración de la partida. Los límites permitidos son distintos si las partidas cuentan o no para la clasificación, y las primeras son más restrictivas.

A la hora de personalizar los ajustes, ten en cuenta que los valores predeterminados varían de un nivel a otro para ofrecer la experiencia combativa más satisfactoria. Pese a todo, el jugador puede modificar estas opciones predeterminadas si tiene un escenario específico en mente (o por pura curiosidad). No obstante, recuerda que un ajuste concreto no proporcionará las mismas sensaciones en cada nivel.

AVANZADAS

Lo más normal es aplicar las opciones avanzadas en las partidas que no cuentan para la clasificación. Estas opciones permiten especificar en qué base se despliegan los equipos, si hay bots en la partida, si ciertos vehículos están disponibles, si se puede acceder a armas baratas o controvertidas, o incluso el dinero que tiene cada jugador para comprarlas (solo en Operaciones secretas) y muchas cosas más.

Cuando te hayas familiarizado con Estado de combate, estas opciones te permitirán adaptar a tu gusto el campo de batalla, independientemente de lo exigentes que sean tus preferencias.

APOSTILLA

Se acabó el periodo de formación. La preparación mental solo te servirá hasta cierto punto, pero el fenómeno del Duelo a muerte no puede describirse con palabras: hay que experimentarlo. El entrenamiento físico empezará en cuanto cierres este manual y te sumerjas en nuestro mundo. Gracias por elegir a dataDyne.

dataDyne

Tu vida | Nuestras manos

DOCUMENTO SEGURO 0113

EQUIPO DE PERFECT DARK: ZERO

Jefe de diseño y encargado del proyecto
Chris Tilston
Productores
Richard Cousins
Lee Schuneman
Ingeniero jefe de software
Kieran Connell
Grafista jefe de fondos
Sam Jones
Jefe de animación
Jon Mummy
Jefe de diseño de objetos
John Doyle
Jefe de diseño conceptual
Will Overton
Jefe de diseño de personajes
Kevin Bayliss
Diseño, guión e historia
Dale Murchie
Diseño de multijugador
Duncan Botwood
Ayudante de diseño
Ross Bullimore
Vehículos y editor
Stewart Needham
Jefe del motor del juego, de física y de optimización
David Thomas
Renderizado y efectos especiales
Cliff Ramsah
Sistema de los personajes e IA
Lee Hutchinson
Minijuegos, multijugador e interludios
Jens Rستمeyer
Redes
Mark Edmonds
Multijugador
Dave Herod
Control y animación de personajes
Nicholas Makin
Armas y HUD adicional
Laurie Cheers
Audio y localización
James Lawrence
Jefes, ajuste de niveles e IA
Rod Boyd
Efectos
Bjorn Madsen
Cooperación
Ian Bolton
IA adicional y jefes
Adam Kitching
Interfaz y HUD
Gareth Lough
Programación adicional
Michael Evans
Bots
Kieran D'Archambaud
Programación adicional
Mike Vine
Chris Pigas
Jon Berry
Pruebas de software
Tom Hill
Personajes
Ryo Agarie
Sergey Rakhmanov
Fondos
Damian Sparkes
Keith Rabbette
Ross Bury
Gareth Cook
Chris Woods
David Buttress
Neill Harrison
Gavin Flint
Objetos
Jason Baggett
Jim Ellis
Animadores
Gary Talbot
Matt Lewis
Daniel Carey
Animación adicional
Diarmuid Donohoe
Captura de movimiento
Jon Mummy
Gary Talbot
Dan Carey
Estelle Ellis
Doug Crouch
Diseño conceptual adicional
Phil Jackson
Graficos adicionales
Stefan David Von Franquemont
Andy Betts
Giorgio Grecu
Richard Morrall
Música
David Clynick
Efectos de sonido
Jamie Hughes
Efectos adicionales y mezcla envolvente
Martin Penny
Dave Clynick
Ayuda gráfica
Rhett Bennett
Aaron Fox
Christian Holton
Chuck Furlong
Michael Dean
Encargado de I+D de software
Richard Gale
Dirección de I+D de PDZ
Kostas Anagnostou
Jefes de I+D de software
Jim Horth
Tom Grove
Equipo de I+D de software
Andrew Grieve
Ben Miller
Claude Marais
David Meen
Eike Umlauf
Nicola Baleraov
Nikolay Stefanov
Paul Mikell
Simona Tassinari
Stuart Hill
Tom Kuhn
Urban Lassi
Producción de la localización
Adam Wilson
Manual
Leigh Loveday
Dale Murchie
Will Overton
Duncan Botwood
Material promocional
Jon Severn
Peter Hentze
Rare Management
Chris Stamper
Stephen Stamper
Simon Farmer
Lee Schuneman
Lee Musgrave

Agradecimientos adicionales
Ken Lobb, Phil Spencer, Shane Kim, Peter Moore, Kiki Wolfkill, Curtis Neal, Phil Teschner, Andrew Franklin, Dustan Gourlie, Jimmy Bischoff, Marwan Jubran, Mike Reute, Steve Dolan, TJ Duez, Mark Terrano, Jason Strayer, Tiam Lim, Patrick O'Kelley, Jeff Sullivan, Oliver Miyashita, Stacey Law, y James Coliz

Mark Betteridge
Gregg Mayles
Hardware y soporte técnico de Rare
Pete Cox
Doug Crouch
Mark Green
Jefe de pruebas de Rare
Huw Ward
Encargado de pruebas de PDZ
Luke Munton
Equipo de pruebas de Rare
David Wong
Gareth Stevenson
Liam Davey
Gary Phelps
Anthony Salway
Hinesh Patel
Scott MacDowall
Christian Leech
Simon Chang
Matthew Smalley
Volt Europa
Richard Edmondson
Laura Fox
VMC
Kieron Clarke
Andy Wheterell
Encargado de pruebas
John Davies
Pruebas
Simon Kemp
Sultan Ul Haq
Andy Davies
Dave Hopley
Anthony Abuzzzi
Simon Holmes
Michael Iqbal
Steve Faulkner
Jason Leckie
Mike Barrett
Tom Longdon
Jagdis Sandhu
Sean Audley
Mike Bunning
Matthew Feeney
Drew Stevens
Asim Ahmed
Keith Turner
Kelvin Moore
Andrew Preston
Paul Mitchell
Carl Mitchell
Daniel Coles
Edwin Davies
Steven Murphy
Nick Brooks
Tim Williams
Matt Parker
Outsource Media
Director de doblaje
Mark Estdale
Ingeniero
Jeremy Taylor
Post producción
Dean Gregory
Trevor Bent
James Lynch
Voces (inglés)
Laurence Bouvard
Joanna Dark
Jo Wyatt-Chandra
John Guerassio
Jack Dark
John Kay Steel
Carrington
Togo Igawa
Zhang Li
Naoko Mori-Mai Hem
Kristopher Milnes
Jonathan Steinberg
Martin T Sherman
Kifillian
John Guerassio
Zeigler
Don McCormickdale
Dr. Carol

Glen Wrage
Brother Clay
Dan Russell
Brother Virgil
Steve Hope
Wynne-Father
Jay Benedict
Dan Russell
Rupert Farley
Ian Porter
Doug Cockle
Kayvan Novak
Brad Lavelle
Quarrie Marshall
John Kay Steel
Eveline Novakovic
Duncan Botwood
Steve Malpass
Jamie Hughes
Estelle Ellis
Ben Cullum
John Scott
Coro de voces masculinas del equipo de pruebas de Rare
Grabación de campo
Steve Burke
Jamie Hughes
Matthew Lee Johnston
Jerry Schroeder
Tawm Perkowski
Micosoft
Productor
Chris Kimmell
Productor ejecutivo
Jim Veevaert
Gestión del programa
Jennifer Christensen
Earnest Yuen
Encargado de pruebas
Rick Lockyea
Jefe de pruebas
Tom Arnold
Pruebas
Chris Hind
Chris Liu
Dan Tunnell
David Gasca
Karim Daniel
Matt Shimabuku
Michael Forgey
Mike Vargas
Adam Johnson
Benjamin Haynes
Brian Fissel
Brian McGee
Chad Hakeman
Chris James
Christiaan Klepac
Christopher Slycord
Damian Smolko
Dan Ballmer
Dan Nations
David Hayes
David Peterson
Eric Anderson
Eric Brown
Evan Lewis
Federico Johnson
Graham Weatherly
Jake Gilbar
Jason Bowen
Jeff Guy
Jeremy Frazier
Jeremy Jansen
Jessica Bourne
Joe Arconti
Joel Straight
Jonathan Courney
Josh Merker
Justin Crabree
Justin Towle
Kristen Linstead
Luis Delgado
Eberhardt

Matthew Dobervich
Michael Garrity
Michael Gombasy
Mike Metully
Nat Schwartz
Nathan Schneider
Paul Kilanowski
Peter Carrier
Robert Shinolt
Robert Ulrich
Robert West
Rodney Lo
Ryan Scott
Scott Miller ISP
Scott Mizzi-Gili
Silas Ray
Ted Lockwood
Thomas Elliott
Timothy Christensen
Tim Morel
Trevor Homer
Brian Fetty
Brian Noonan
Greg Handfield
Joe Ezell
Joel Jackson
John Thomas
Matthew Germann
Theodore Lankford
Jefe de producto global
John Dongelms
Jefe de producto de grupo
Peter Kingsley
Jefe de marketing
Justin Kirby
Jefe de relaciones públicas
Ben Martin
Software
Encargado de desarrollo
Jeff Spradling
Pruebas
Ingenieros de desarrollo
Phil Bergman
Dan Weisman
Glenn Doren
Ingeniero de investigación de usuario
David Quiroz
Experiencia de usuario
Keith Cirillo
Beth Demetrescu
Ingeniero de envío
Duane Colbert
Jefe de diseño de impresión
Dana Ludwig
Asesores del guión
Marc Guggenheim
Eric Trautmann
Localización
Virginia Spencer
Los equipos de localización de Irlanda, Japón, Corea y Taiwán
Encargado comercial
Jim Hawk
Tim Stuart
Licencias
Eric Trautmann
Nancy Figatner
Alison Stroll
Sandy Ting
Sitio Web
Dave Pierot
John Peoples
Jason Carl
Jason Graf

PSS *

TTY **

Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
België/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Portugal	800 844 059	800 844 060
España	900 94 8952	900 94 8953
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

* PSS - Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Servizio de Apolo a Clientes; Servicio de soporte técnico.

** TTY - Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefon; Teksttelefon; Tekstipuhelin; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto. For more information, visit us on the Web at www.xbox.com.

La información de este documento, incluidas la dirección URL y otras referencias al sitio Web de Internet, está sujeta a modificaciones sin previo aviso. A menos que se comunique lo contrario, los ejemplos de compañías, organizaciones, productos, dominios, direcciones electrónicas, logotipos, personas, lugares y hechos aquí descritos son ficticios y no se pretende ni se debe deducir ninguna asociación con cualquier compañía, organización, producto, dominio, dirección electrónica, persona, lugar o hecho real. El cumplimiento de todas las leyes de derecho de autor aplicables es responsabilidad del usuario. Sin limitar los derechos de autor, ninguna parte de este documento se puede reproducir, almacenar o utilizar en un sistema de recuperación de datos, ni se puede transmitir de cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, registro o de otro modo), ni utilizarse para ningún fin, sin el consentimiento expreso por escrito de Microsoft Corporation. Microsoft puede tener patentes, solicitudes de patentes, marcas, derechos de autor u otros derechos de propiedad intelectual que cubran el contenido de este documento. Excepto si se concede expresamente por escrito en un contrato de licencia de Microsoft, el contenido de este documento no le otorga ninguna licencia sobre estas patentes, marcas, derechos de autor u otra propiedad intelectual.

Los nombres de las compañías y productos reales aquí mencionados pueden ser marcas comerciales de sus respectivos propietarios.

Queda totalmente prohibido realizar cualquier acto no autorizado de copia, ingeniería inversa, transmisión, comunicación pública, alquiler, pago por jugar o elusión de la protección contra la copia. © & © Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.

Microsoft, el logotipo de Microsoft Game Studios, Joanna Dark, Perfect Dark, Perfect Dark Zero, Rare, el logotipo de Rare, Windows, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, los logotipos de Xbox y el logotipo de Xbox Live son marcas registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation o Rare Limited en los Estados Unidos y en otros países. Rare Limited es una filial de Microsoft Corporation.



Emplea Bink Video. © Copyright 1997-2005 de RAD Game Tools, Inc.



Fabricado con licencia de Dolby Laboratories.



www.tor.com

Lee la novela Perfect Dark: Initial Vector de Greg Rucka, ya a la venta en librerías.



www.sumthing.com. Banda sonora disponible en Sumthing Distribution. Doblaje a cargo de Outsource Media Ltd.

Música compuesta e interpretada por Dave Clynick. Producida y mezclada por Andy Gray y Dave Clynick en Strongroom Studios, Londres. Ingeniero: Andy Gray. Ayudante de edición en Pro Tools: Ian Dowling. Música masterizada por Tim Young en Metropolis, Londres.

"Glitter Girl" "Evil Side" y "Pearl Necklace" interpretadas por MorissonPoe. Letra de Jean Morisson y música de MorissonPoe, por cortesía de Ethology/Sidecar Records. Copyright 2005 In Delirium Publishing. Todos los derechos reservados. Usadas con permiso.

"Limelight" interpretada por Kepi y Kat, y compuesta por Jeff Steinmetz y Katrina Steinmetz. Urge Productions. www.urgeproductions.com. Todos los derechos reservados. Usadas con permiso.

Infórmate acerca de Perfect Dark Zero en Internet en www.perfectdarkzero.com

ATENCIÓN AL CLIENTE

dataDyne